

Erledigt

Interne Grafik und Grafikkarte parallel

Beitrag von „apfelnico“ vom 13. November 2015, 17:51

Blackmagicdesign DaVinci Resolve:

<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>

In der Vollversion unterstützt es mehrere Grafikkarten zur Echtzeitfarbkorrektur bis 4K. Ist ein Standard in der Filmproduktion. GUI der Anwendung läuft über ein Karte oder interne, die restlichen Karten laufen über CUDA oder OpenCL nur zur Berechnung. Gibt ja auch eigene spezielle Karten von NVidia, die nicht mal einen Grafikausgang haben, weil eben nicht benötigt. An meinem MacPro in der Firma sind ja auch von Hause aus zwei Karten (FireGL700 AMD) eingebaut. Da ist es zum Beispiel auch so, dass sämtliche Grafikanalysen (4x Thunderbolt, 1x HDMI) an der ersten Grafikkarte stecken. Die zweite ist ausschliesslich für Rendern gedacht.